

**APLIKASI *POINT OF SALE* BERBASIS WEB PADA
TOKO KALONG STORE**



**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Strata I
pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:
FIKRI ZAKI HAIOAL
L200170079**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI *POINT OF SALE* BERBASIS WEB PADA
TOKO KALONG STORE**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

FIKRI ZAKI HAIOAL
L200170079

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:
Dosen Pembimbing


Dedi Gunawan, S.T., M.Sc, Ph.D
NIK.1305

HALAMAN PENGESAHAN
APLIKASI *POINT OF SALE* BERBASIS WEB
PADA TOKO KALONG STORE

OLEH
FIKRI ZAKI HAIQAL

L200170079

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informasi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 8 November 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji:

- 1. Dedi Gunawan, S.T., M.Sc., Ph.D.**
(Ketua Dewan Penguji)
- 2. Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.**
(Anggota I Dewan Penguji)
- 3. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.**
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika




Nurgiyatna S.T. M.Sc. Ph.D.

881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 30 November 2021

Penulis



FIKRI ZAKI HAIQAL

L200170079

APLIKASI *POINT OF SALE* BERBASIS WEB PADA TOKO KALONG STORE

Abstrak

Kalong Store merupakan sebuah toko yang menjual aneka *fashion* cowok maupun cewek seperti *hoodie*, *crewneck*, dan kaos branded yang ada di Pekalongan dengan harga murah. Dalam transaksi di toko kalong store masih menggunakan manual / tulisan tangan. Dengan cara manual ini butuh waktu yang lama dalam pengerjaannya. Dengan adanya aplikasi *point of sale* berbasis web ini dapat membantu supaya lebih efisien dalam pengerjaannya. Aplikasi ini menggunakan metode *waterfall* yang terstruktur dari analisis kebutuhan, desain aplikasi, penulisan kode program, pengujian program dan penerapan program. Dengan aplikasi *point of sale* berbasis web yang dapat mempermudah kalkulasi dalam proses pengolahan data serta dapat memberikan informasi mengenai laporan penjualan yang ada pada toko kalong store. Penelitian ini menghasilkan suatu aplikasi *point of sale* berbasis web pada toko kalong store yang memiliki *interface* sesuai dengan yang diharapkan pemilik toko, sehingga mudah digunakan.

Kata Kunci: Toko, Kalong Store, Aplikasi.

Abstract

Kalong Store is a store that sells various male and female fashions such as hoodies, crewnecks, and branded t-shirts in Pekalongan at low prices. In transactions at the bat store, they still use manual / handwriting. This manual method takes a long time to process. With this web-based point of sale application, it can help to be more efficient in the process. This application uses a structured waterfall method from requirements analysis, application design, program code writing, program testing and program implementation. With a web-based point of sale application that can simplify calculations in the data processing process and can provide information about sales reports that exist in the bat store. This research resulted in a web-based point of L sale application at the bat store store which has an interface as expected by the store owner, so it is easy to use.

Keywords: Store, Kalong Store, Application.

1. PENDAHULUAN

Teknologi adalah seluruh fasilitas yang menyediakan komoditas yang diperlukan untuk kelangsungan dan kenyamanan manusia. Di zaman sekarang ini, hampir bisa dikatakan bahwa manusia dan teknologi tidak dapat dipisahkan. Setiap pergerakan manusia di zaman saat ini tidak terlepas dari yang namanya teknologi. Selain teknologi berguna untuk membantu manusia bekerja, teknologi juga dapat membuat manusia lebih aman dan nyaman. Salah satu teknologi yang sangat berguna untuk pekerjaan manusia adalah

komputer (Khoiri 2016).

Toko kalong store adalah sebuah toko yang menjual pakaian cowok maupun cewek seperti *hoodie*, *crewneck*, dan kaos. Pemilik toko mengaku kerepotan jika harus menggunakan transaksi manual ketika toko sedang rame. Dengan dicatat saja di buku, pelayanan kepada pelanggan belum maksimal. Perhitungan hasil transaksi yang hanya mengandalkan kalkulator saja tanpa dukungan komputer atau laptop (Kuncoro, Eka Purnama, and Wardati 2015). Saat melakukan aktivitas penjualan di toko kalong store, proses pencatatan transaksi masih secara manual, sehingga efektifitas dan efisiensinya mungkin rendah, karena sering terjadi kesalahan saat menghitung jumlah pembayaran, dan banyak waktu yang dibutuhkan untuk menulis laporan penjualan yang kurang akurat. (Muthohari, Bunyamin, and Rahayu 2016).

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis membuat sistem kasir dan pembukuan, diharapkan dapat membantu kasir menyimpan data transaksi dan memberi informasi keuangan kepada manager. Sistem akan memproses data tersebut dan menampilkannya dalam bentuk tabel. Salah satu isi tabel ini adalah laporan transaksi yang membutuhkan query dari MySQL dan PHP (Ahmad 2017).

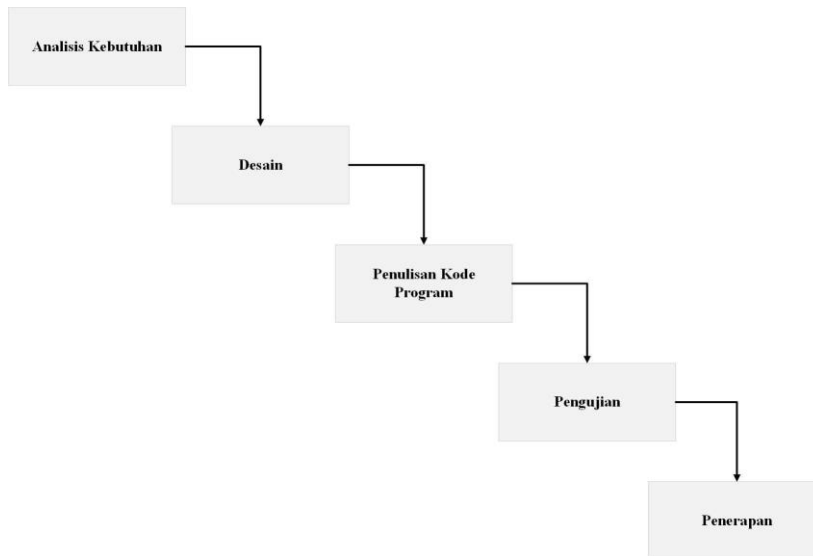
Pembuatan aplikasi *point of sale* berbasis web pada toko kalong store ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*. PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, yang merupakan bahasa skrip yang dilengkapi dengan *Hypertext Markup Language* (HTML). Sintaks dari kebanyakan bahasa mirip dengan C, Java dan Perl, PHP dan fungsi-fungsi tertentu. Tujuan utama penggunaan bahasa adalah untuk memungkinkan pengembang web menulis halaman web dinamis (Setiawan and Eka Purnama 2013). PHP secara bertahap menjadi tujuan utama untuk membuat aplikasi berbasis web yang kompleks, dan versi terbaru PHP memiliki fitur kompleks yang membuatnya mudah digunakan. Selain itu, PHP dapat menggunakan banyak ekstensi dan pustaka pihak ketiga untuk memperluas fungsinya (Agamah and Ekonomou 2015).

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional *open source* (RDBMS). Ini adalah RDBMS untuk perangkat lunak berbasis web. *Database mysql* telah menjadi *database open source* paling populer di dunia karena kinerjanya, keakuratan yang tinggi, dan kemudahan penggunaannya (Jha and Singh 2012).

2. METODE

Perancangan aplikasi kasir berbasis web di toko kalong store ini menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model kuno dengan urutan yang sistematis dalam membaangun aplikasi. Keuntungan menggunakan metode *watefall* salah satunya dapat melakukan kontrol dan analisis setiap tahapan, sehingga meminimalisir kemungkinan kesalahan. Metode Waterfall memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut (Sommerville 2016) :

- a. Analisis kebutuhan, batasan dan tujuan ditentukan oleh hasil negosiasi dengan pengguna, dan kemudian fungsi yang ditentukan pengguna didefinisikan secara rinci dan digunakan sebagai spesifikasi sistem.
- b. Desain, Tahap desain sistem mengalokasikan kebutuhan sistem dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak. Desain perangkat lunak melibatkan mengidentifikasi dan menjelaskan abstraksi sistem perangkat lunak dasar dan hubungannya.
- c. Penulisan kode program, pada tahap ini perancangan perangkat lunak diimplementasikan sebagai rangkaian program atau unit program. Pengujian termasuk memverifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.
- d. Pengujian, Integrasi dan pengujian sistem dan uji unit program atau program individu ke dalam sistem yang lengkap untuk memastikan kesesuaiannya dengan persyaratan perangkat lunak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirim ke pelanggan.
- e. Penerapan, tahap ini Merupakan tahapan terpanjang. Sistem telah dipasang dan benar-benar digunakan. Pemeliharaan melibatkan perbaikan semua kesalahan yang belum ditemukan pada tahap sebelumnya, implementasi unit sistem ditingkatkan, dan layanan sistem ditingkatkan sebagai persyaratan baru



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

2.1. Analisis Kebutuhan

Sebelum membuat aplikasi, harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah aplikasi. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna tentang aplikasi yang akan dibuat.

Kebutuhan *funksional* pada aplikasi kasir berbasis web di toko kalong store antara lain sistem dapat melakukan CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) data produk, data akun, sistem dapat melakukan transaksi, sistem dapat menghitung total biaya, sistem dapat mencetak dan menampilkan laporan stok barang, laporan transaksi, printout nota dan statistik penjualan.

Kebutuhan *non-fungsional* pada pengembangan aplikasi ini antara lain, kebutuhan perangkat keras berupa laptop atau komputer. Sedangkan untuk kebutuhan perangkat lunak diantaranya yaitu sistem operasi windows (XP, 7, 8, 10) yang mendukung XAMPP dan web browser karena aplikasi ini menggunakan jaringan lokal.

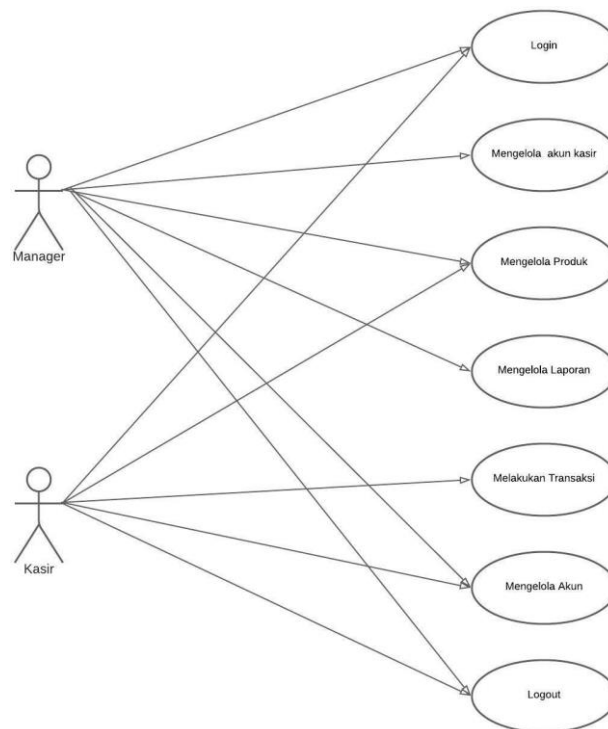
2.2. Desain

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Analisa kebutuhan selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pembuatan.

Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahapan ini merupakan penerapan ide dan pengembangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu *use case diagram* dan *activity diagram*.

2.2.1. Use Case Diagram

Pada *use case diagram* ini menjelaskan akses yang dapat dilakukan oleh pengguna. Gambar 2 menjelaskan bahwa pada sistem ini terdapat dua aktor yaitu manager dan kasir. Manager dan kasir dapat mengakses sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. Manager dapat mengelola produk, mengelola akun *user*, melakukan transaksi, mengelola dan mengelola laporan. Sedangkan kasir hanya dapat mengelola akun, mengelola produk, dan melakukan transaksi.

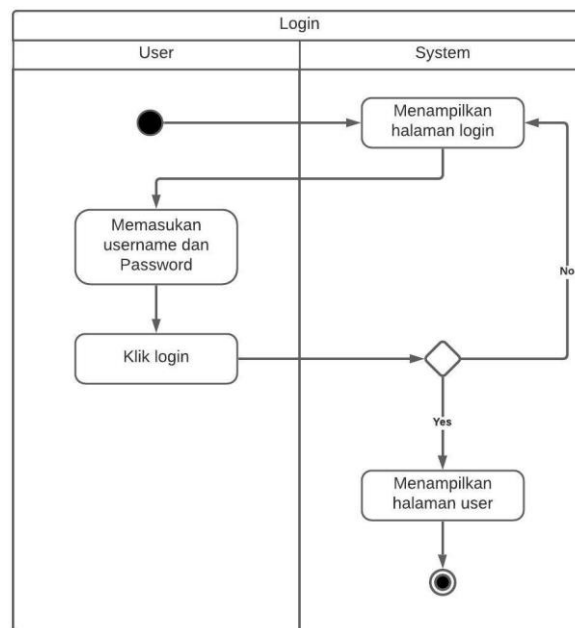


Gambar 2. Usecase Diagram

2.2.2. Activity Diagram

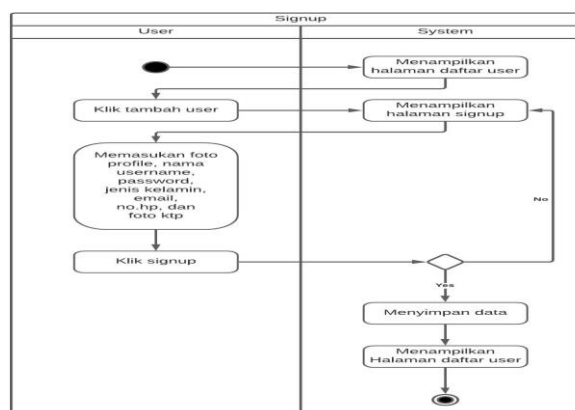
Pada **Gambar 3.** menunjukan bahwa aktivitas dari *user* melakukan *login* untuk mengakses sistem. Sebelum masuk kedalam sistem pengguna diharuskan untuk menginputkan *username* dan *password* sesuai dengan data yang ada pada *database*, yang mana jika terdapat kesalahan dalam menginputkan *username* dan *password* maka

sistem akan mengembalikan ke laman *login*, dan jika benar maka sistem akan menampilkan laman utama dari sistem.



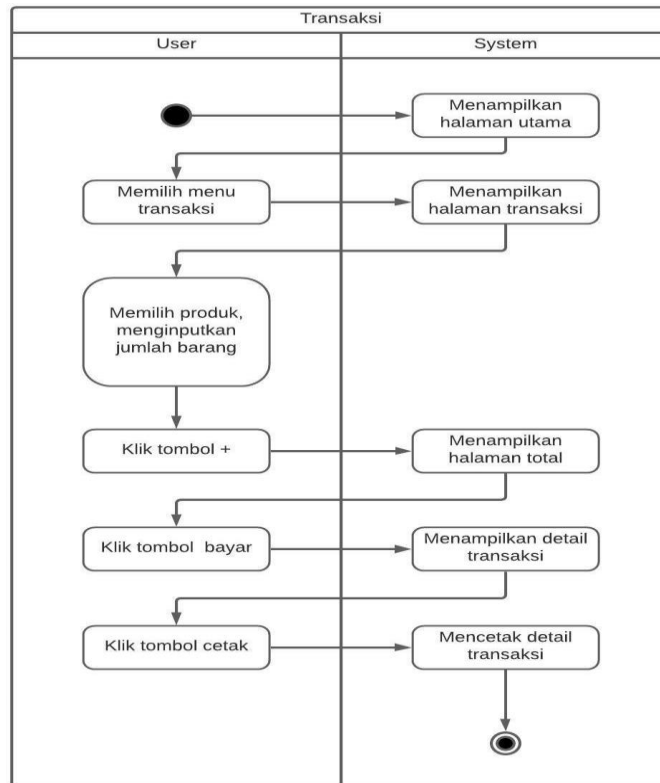
Gambar 3. Activity Diagram Login

Pada **Gambar 4.** menunjukan bahwa aktivitas dari *user* melakukan *signup* untuk mengakses sistem. Sebelum masuk kedalam sistem, pengguna diharuskan mempunyai akun yang tersimpan di database. Halaman signup ini untuk membuat akun kasir maupun *manager*. Pada Halaman itu kita harus mengisi form berupa foto *profile*, nama, username, password, jenis kelamin, email, no.hp, foto ktp, dan jabatan. Untuk halaman *signup* hanya bisa diakses oleh *manager*.



Gambar 4. Activity Diagram Signup

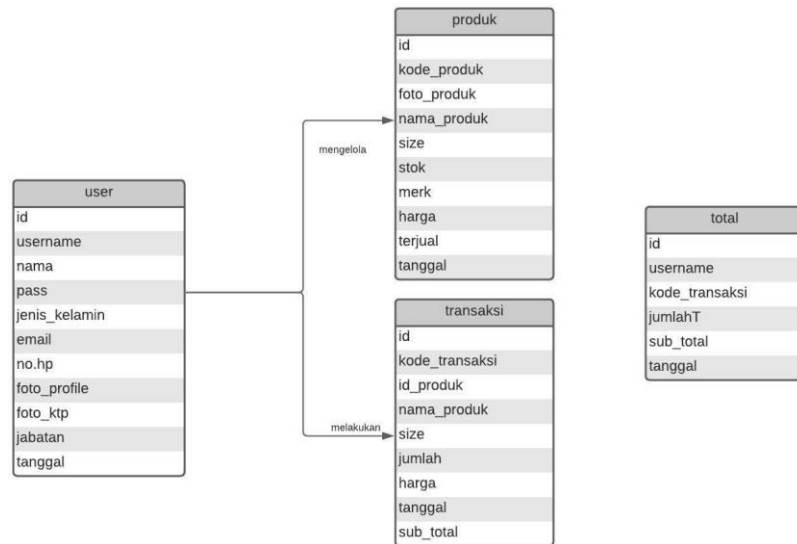
Pada **Gambar 5.** menunjukan bahwa aktivitas dari user melakukan transaksi. Pada halaman transaksi terdapat tabel transaksi, user hanya perlu mengetik atau memilih produk dan jumlahnya, secara otomatis akan muncul total harga, kemudian klik bayar untuk melihat detail total transaksi dan bisa dicetak juga oleh *user*.



Gambar 5. Activity Diagram Transaksi

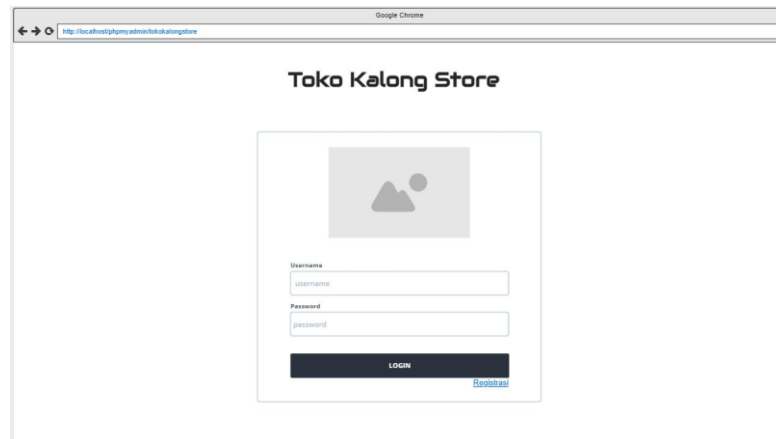
2.2.3. Entity Relation Diagram (ERD)

Gambar 6 adalah gambaran dari ER Diagram dari aplikasi kasir berbasis web toko kalong store yang menggambarkan entitas, atribut, dan relasi. Setiap entitas memiliki atribut yang merupakan karakteristik dari entitas tersebut, sedangkan relasi adalah hubungan antar entitas dengan yang lainnya.



Gambar 5. *Entity Relation Diagram*

2.2.4. *Mockup atau Wireframe*



Gambar 6. *Mockup Halaman Login*

Gambar 6. Menunjukkan tampilan halaman login user untuk manager maupun kasir.

User harus memasukan username dan password untuk mengakses halaman utama. Apabila berhasil login maka akan menuju halaman utama yaitu halaman dashboard, dan jika gagal akan tetap dihalaman login.

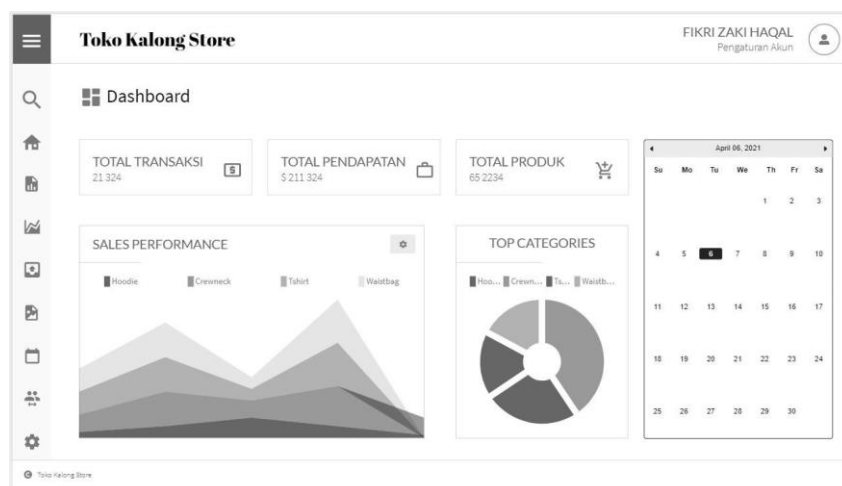
The registration page is titled "Halaman Registrasi". It features a form with the following fields:

- Id:** A text input field.
- Password:** A text input field.
- Nama Lengkap:** A text input field.
- Confirm Password:** A text input field.
- Username:** A text input field.
- Email:** A text input field with the placeholder "email@gmail.com".
- Jenis Kelamin:** A dropdown menu.
- No. Hp:** A text input field with the placeholder "081234567890".
- Foto KTP:** A file upload area with a "Pilih File" button.

A "SIGNUP" button is positioned at the bottom right of the form.

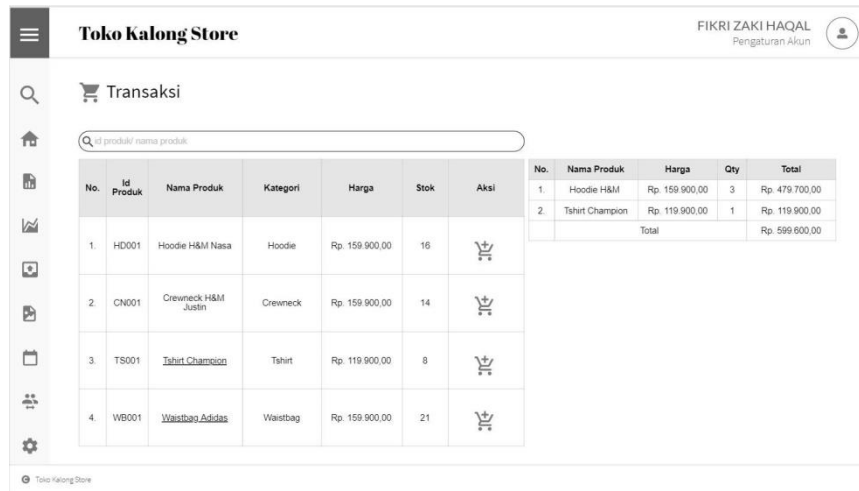
Gambar 7. *Mockup Halaman Registrasi*

Gambar 7. Menunjukkan tampilan halaman registrasi untuk kasir, jadi ketika ada kasir baru diwajibkan untuk registrasi agar dapat mengakses aplikasi kasir tersebut.



Gambar 8. *Mockup Halaman Dashboard*

Gambar 8. Menunjukkan tampilan halaman dashboard, baik manager maupun kasir. Perbedaannya yaitu kalau kasir hanya dapat mengakses data akun dan melakukan transaksi sedangkan manager aksesnya lebih luas seperti mngelola produk, mengelola akun kasir, dan juga bisa melihat laporan transaksi.



Gambar 9. Mockup Halaman Transaksi

Gambar 9. Menunjukkan tampilan halaman transaksi yang bisa diakses oleh manager maupun kasir. Dengan memilih produk ditabel sebelah kirin akan produk tersebut muncul di table sebelah kanan, dan user dapat mengatur jumlah produk ditabel disebelah kanan, kemudian otomatis akan keluar total harga ditabel tersebut.

2.3. Penulisan Kode Program

Tahapan penulisan kode program merupakan tahap implementasi dari desain yang telah dirancang kedalam penulisan kode program atau coding untuk memproses menjadi sebuah sistem. Penulisan kode program untuk sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework PHP yaitu CodeIgniter dan Bootstrap. Sistem ini juga memerlukan perangkat pendukung berupa XAMPP yang digunakan sebagai server bahasa pemrograman PHP, selain itu sistem ini juga menggunakan MySQL sebagai database, dan Visual Studio Code sebagai tempat menulis kode program yang akan dikembangkan menjadi sebuah sistem.

2.4. Pengujian

Sistem yang telah dikembangkan kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya. Metode yang digunkan pada aplikasi ini adalah metode pengujian *blackbox testing* dan Pengujian kuisisioner yang dilakukan dengan System Usability Scale (SUS), Metode pengujian *blackbox testing* adalah metode pengujian perangkat lunak tanpa memperhatikan detail perangkat lunak. Pengujian ini hanya memperhatikan nilai keluaran berdasarkan nilai masukan masing-masing (Ningrum et al. 2019). Dengan menggunakan metode *blackbox testing* dapat mengetahui apakah aplikasi terdapat bug

atau error, jika ada akan dilakukan perbaikan pada aplikasi. Pengujian selanjutnya menggunakan metode System Usability Scale untuk mendapatkan perspektif pengguna agar hasil akhir yang didapat sesuai dengan kebutuhan, dengan kata lain apabila pengguna menyatakan fungsi telah sesuai dengan apa yang dipahami oleh pengguna, maka fitur aplikasi telah berfungsi dengan baik. (Rachmi and Nurwahyuni 2018)

2.5. Penerapan

Aplikasi yang telah melalui proses pengujian dilakukan tahapan terakhir yaitu penerapan aplikasi pada toko kalong store. Untuk mengakses aplikasi ini diperlukan aplikasi XAMP dan web browser untuk mengaksesnya karena menggunakan jaringan lokal. Penerapan aplikasi ini diharapkan mampu membantu toko kalong store dalam proses penjualannya.

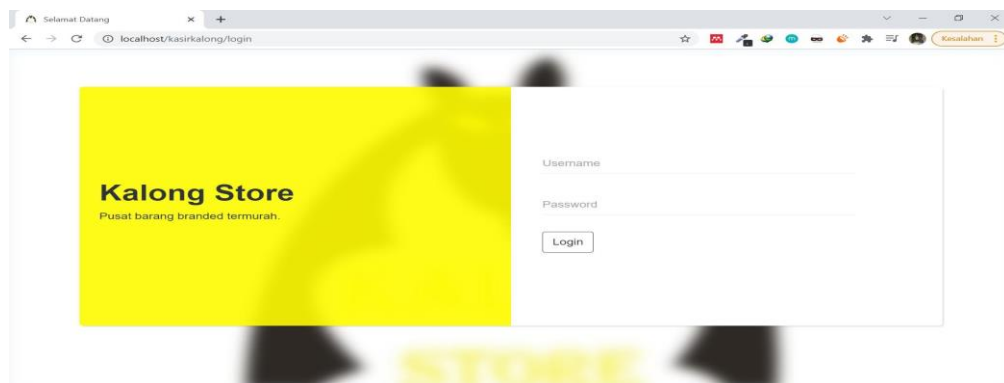
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan aplikasi *poin of sale* berbasis web pada toko kalong store sudah sesuai metode perancangan sistem. Hasil dari penelitian adalah sistem informasi berbasis web yang mampu membantu pegawai kasir kalong store dalam melakukan kegiatan penjualan, serta mendapatkan laporan berupa data penjualan.

3.1. Halaman Aplikasi *Poin of Sale* Berbasis Web pada Toko Kalong Store

3.1.1. Halaman *Login*

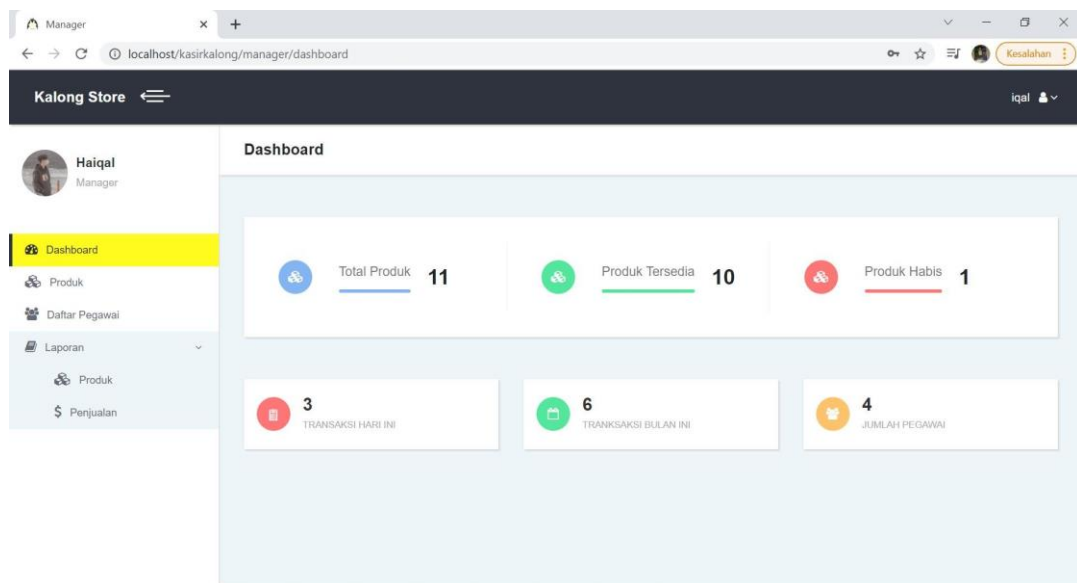
Halaman *login* adalah tampilan awal pengguna untuk mengakses aplikasi.



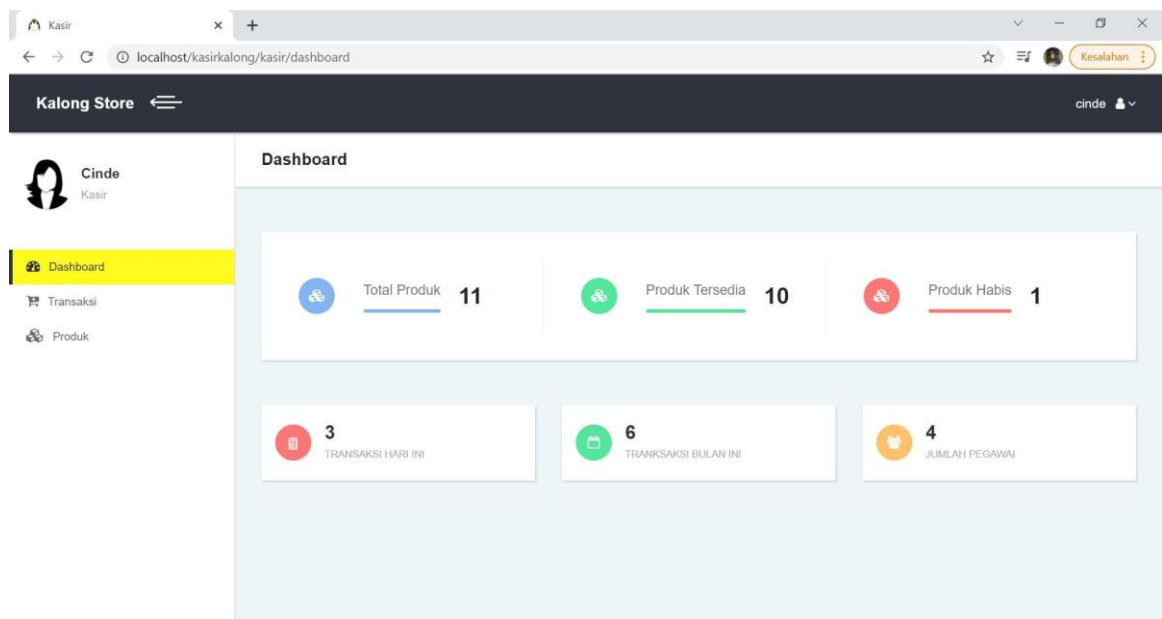
Gambar 10. Halaman *Login*

3.1.2. Halaman Dashboard

Halaman *dashboard* adalah tampilan awal pengguna setelah melakukan login sistem, tampilan dashboard akan menyesuaikan sesuai hak akses dari sistem. Gambar 11 merupakan tampilan dari halaman dashboard dari *manager*, yang berisi informasi singkat mengenai data produk, transaksi perhari, dan transaksi perbulan. Gambar 12 merupakan tampilan *dashboard* dari pengguna dengan hak akses sebagai kasir. Tampilan *dashboard* kasir sama dengan tampilan *dashboard manager*.



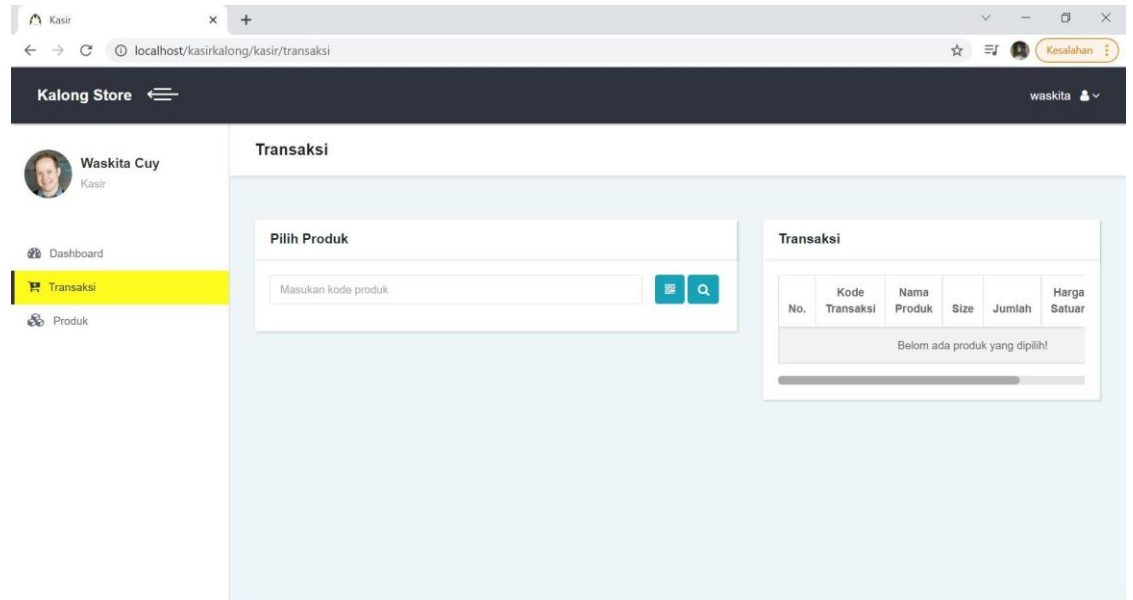
Gambar 11. Halaman *Dashboard Manager*



Gambar 12. Halaman *Dashboard Kasir*

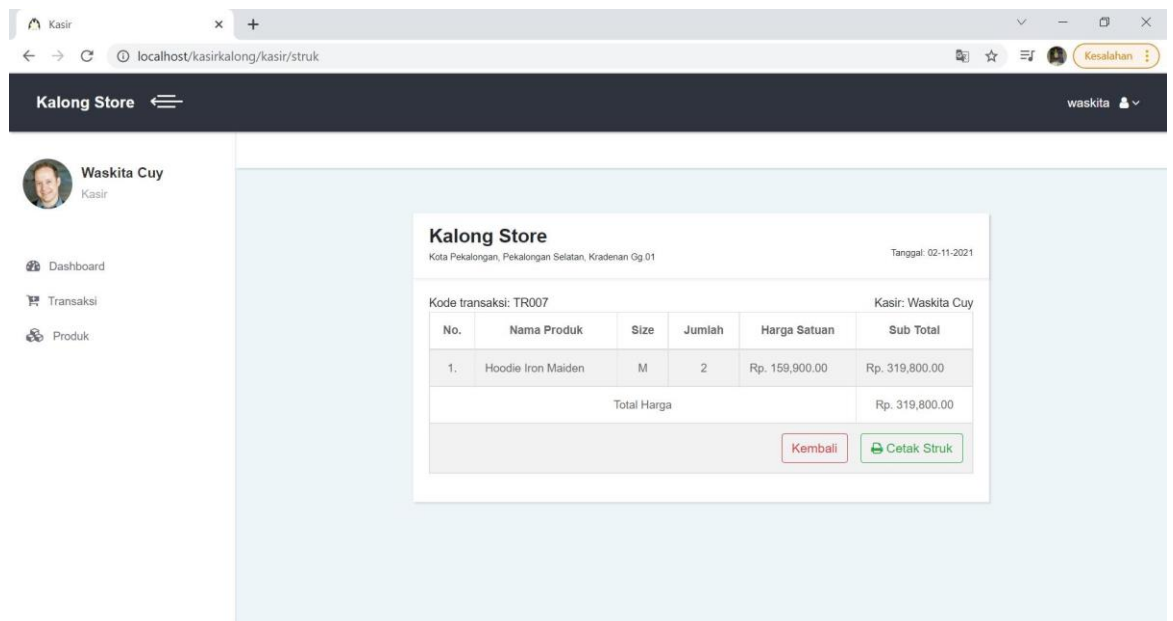
3.1.3 Halaman Transaksi

Gambar 13 merupakan gambaran dari transaksi penjualan. Halaman transaksi penjualan digunakan pengguna untuk melakukan transaksi penjualan produk. Disini user dapat menginputkan kode produk atau menyyecan qr code untuk memilih produk.



Gambar 13. Halaman Transaksi

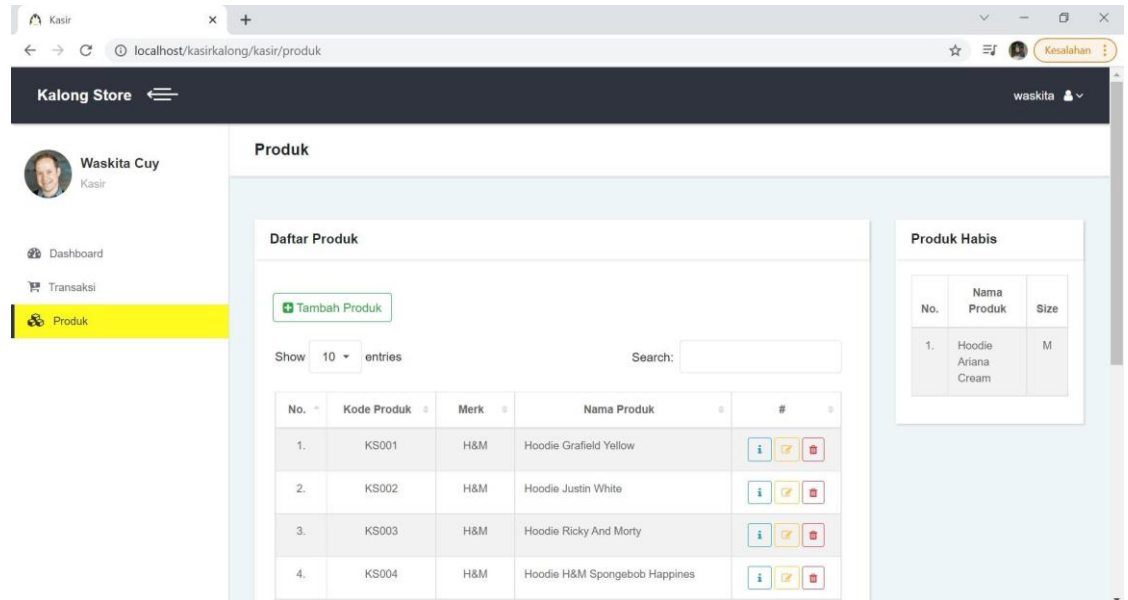
Gambar 14 merupakan halaman menampilkan detail transaksi. Pada halama ini penggunan dapat mencetak detail transaksi yang bisa digunakan sebagai nota.



Gambar 14. Halaman Detail Transaksi

3.1.4 Halaman Produk

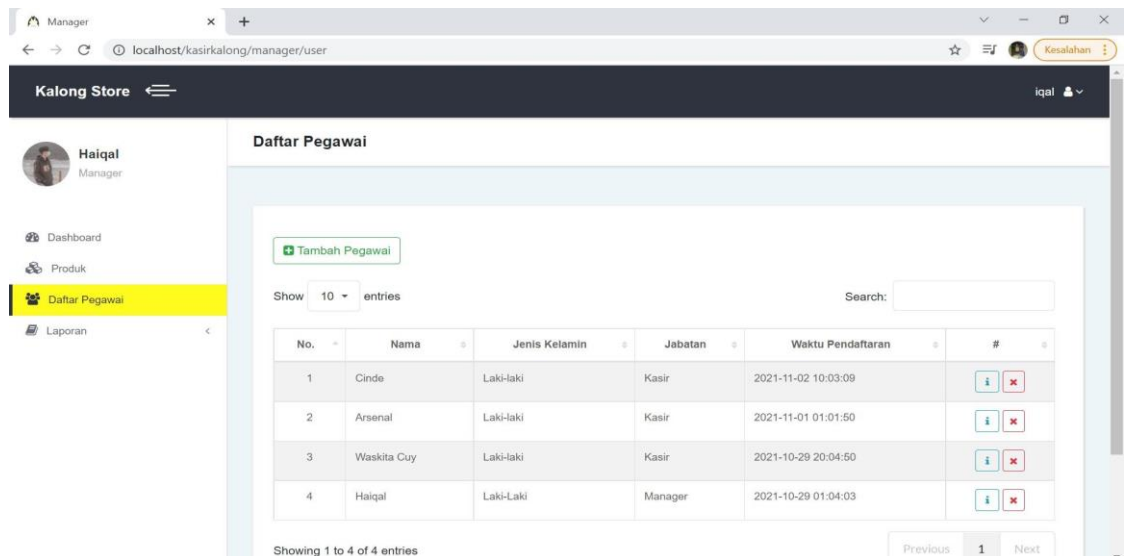
Gambar 15 merupakan halaman yang menampilkan daftar produk yang tersedia maupun produk yang sudah habis. Pada halaman ini pengguna dapat menambah produk, mengedit produk, serta menghapus produk.



Gambar 15. Halaman Produk

3.1.5 Halaman Daftar Pegawai

Gambar 16 merupakan halaman yang menampilkan jumlah pegawai kasir maupun *manager*. Pada halaman ini hanya *manager* yang dapat mengaksesnya. Disini pengguna dapat menambahkan pegawai, melihat biodata pegawai, dan menghapus pegawai.



Gambar 16. Halaman Daftar Pegawai

3.1.6 Halaman Laporan

Gambar 17 merupakan halaman yang menampilkan laporan produk . Pada halaman ini user dapat mencetak laporan tersebut.

Laporan Produk

Show 10 entries Search:

[Cetak Laporan](#)

No.	Kode	Produk	Size	Stok	Terjual
1.	KS001	Hoodie Grafield Yellow	M	14	5
2.	KS003	Hoodie Ricky And Morty	M	9	3
3.	KS008	Tshirt Thrasher Black	M	20	2
4.	KS011	Hoodie Iron Maiden	M	12	2
5.	KS002	Hoodie Justin White	M	28	1
6.	KS004	Hoodie H&M Spongebob Happiness	S	12	0
7.	KS005	Hoodie Ariana Cream	M	0	0

Gambar 17. Halaman Laporan Produk

Gambar 18 merupakan halaman yang menampilkan laporan penjualan. Disini user dapat mencetak laporan dan melihat laporan penjualan berdasara inputan tanggal yang dimasukan.

Laporan Penjualan

Tanggal Awal: Tanggal Akhir: [Cari](#) [Cetak Laporan Harian](#)

Show 10 entries Search:

No.	Kode Transaksi	Kasir	Produk	Size	Jumlah	Harga Satuan	Sub Total	Tanggal
1.	TR007	waskita	Hoodie Iron Maiden	M	2	159900	319800	02-11-2021
2.	TR006	clinde	Tshirt Thrasher Black	M	2	899900	1799800	02-11-2021
3.	TR005	haiqal	Hoodie Justin White	M	1	159900	159900	02-11-2021
4.	TR004	waskita	Hoodie Ricky And Morty	M	2	159900	319800	02-11-2021

Showing 1 to 4 of 4 entries [Previous](#) **1** [Next](#)

Gambar 18. Halaman Laporan Penjualan

3.2. Pengujian Sistem

3.2.1 Pengujian Blackbox

Pengujian pada aplikasi *point of sale* ini menggunakan Blackbox testing, untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan berfungsi dengan baik. Pengujian ini akan menguji setiap fitur pada sistem apakah berjalan dengan sesuai atau belum. Tabel 1 menunjukkan hasil pengujian dengan kondisi tertentu dan harapan yang diinginkan.

Tabel 1. Blackbox Testing

No.	Pengujian	Kondisi	Harapan	Hasil
1.	Login	Username atau Password salah	Menampilkan halaman <i>login</i> dan menampilkan pemberitahuan inputan salah	Sesuai
		Username atau Password benar	Masuk ke halaman <i>dashboard</i> sesuai hak akses pengguna	Sesuai
2.	Logout	Keluar dari sistem	Menampilkan halaman <i>login</i> dan menampilkan pemberitahuan berhasil <i>logout</i>	Sesuai
3.	Transaksi	Pengguna melakukan transaksi	Transaksi berhasil dilakukan dan menampilkan halaman detail transaksi	Sesuai
		Pengguna mencetak detail transaksi	Berhasil mencetak detail transaksi	Sesuai
4.	Produk	Pengguna menambah produk	Berhasil melakukan tambah produk dan balik ke halaman produk	Sesuai
		Pengguna mengubah produk	Berhasil mengubah produk dan balik ke halaman produk	Sesuai
		Pengguna menghapus produk	Berhasil menghapus produk dan balik ke halaman produk	Sesuai
		Pengguna melihat detail produk	Menampilkan <i>popup detail</i> produk	Sesuai
5.	Daftar Pegawai	Pengguna menambah akun	Berhasil mengubah akun dan balik ke halaman daftar pegawai	Sesuai
		Pengguna menghapus akun	Berhasil menghapus akun dan balik ke halaman daftar pegawai	Sesuai
		Pengguna melihat detail akun	Menampilkan <i>popup detail</i> akun	Sesuai
6.	Laporan Penjualan	Pengguna menginputkan tanggal	Menampilkan laporan penjualan berdasarkan inputan pengguna	Sesuai
7.	Pengaturan Akun	Pengguna mengubah data diri	Menampilkan halaman pengaturan akun dan menampilkan pemberitahuan berhasil	Sesuai

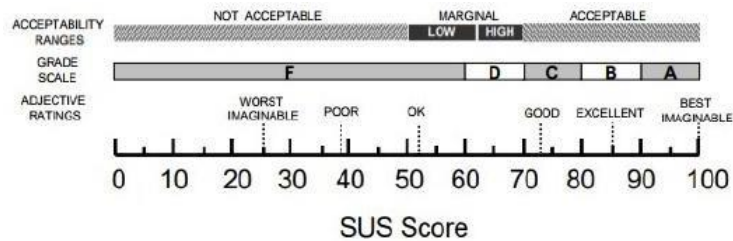
3.2.2. Pengujian System Usability Scale (SUS)

Metode pengujian ini dilakukan dengan cara membagikan kuisisioner SUS (System Usability Scale) kepada responden. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui penilaian dari user terhadap sistem yang berhasil dikembangkan. Pengujian SUS memiliki 10 jenis pertanyaan (Table 2). Pada pertanyaan bernada positif, skor dihitung dengan mengurangi bobot tiap pernyataan dikurangi 1. Sedangkan untuk mendapatkan skor pertanyaan bernada negatif dengan menghitung 5 dikurangi bobot pernyataan. Terdapat 5 pilihan jawaban yang sudah ditentukan beserta skor meliputi Sangat Tidak Setuju (skor 1), Tidak Setuju (Skor 2), Ragu- ragu (Skor 3), Setuju (Skor 4), dan Sangat Setuju (Skor 5).

Tabel 2. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan (Q)
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Penilaian dari responden berhasil dikumpulkan maka selanjutnya dilakukan Perhitungan terhadap nilai tersebut guna mendapatkan skor SUS. Gambar 18 memperlihatkan kategori penerimaan skor SUS. Skor akan dianalisis dan diinterpretasikan menggunakan kategori penerimaan (Acceptability), skala nilai (Grade), dan Adjectives Ratings. minimal skor SUS atau rata-rata yang harus diperoleh sistem agar dapat dikategorikan sebagai sistem yang layak adalah sebesar 70.



Gambar 19. SUS Skor Interpretasi

Tabel 3. Perhitungan skor SUS Responden

Responden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	37	93
2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	28	70
3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	70
4	4	2	4	2	4	3	4	2	4	5	34	85
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
6	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	34	85
7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	73
8	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32	80
9	3	3	3	3	4	2	4	3	3	5	33	83
10	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	53
11	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	98
14	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	34	85
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	32	80
16	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	93
17	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
18	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	88
19	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	24	60
20	4	3	4	3	3	3	3	3	3	5	34	85
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												79

Tabel 3 memperlihatkan hasil perhitungan skor SUS masing-masing responden. Terdepan skor SUS responden dibawah rata-rata standar skor SUS yaitu bernilai 65, dari skor tersebut user memberikan grade scale C. Tetapi setelah dihitung secara keseluruhan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 79 dari total 20 responden. yang berarti mendapatkan nilai grade scale C dengan adjective rating Good dan masuk dalam kategori penerimaan Acceptable.

4. PENUTUP

Aplikasi *poin of sale* ini dikembangkan dengan beberapa fitur seperti menghitung total tarnaskasi otomatis, mengelola produk, dan mengelola laporan transaksi. Setelah aplikasi berhasil dikembangkan, tahapan berikutnya pengujian. Sistem telah diuji menggunakan dua metode pengujian yaitu pengujian Blackbox dan System Usability Scale (SUS). Berdasarkan dari dua metode pengujian terhadap sistem

ini dapat disimpulkan bahwa ketika pengujian Blackbox menunjukkan hasil bahwa aplikasi ini sudah berjalan sesuai dengan fungsi dan fitur berjalan selaras, sedangkan dalam pengujian SUS diperoleh nilai rata-rata sebesar 79 menunjukkan bahwa fitur-fitur yang ada pada sistem ini bisa diterima oleh user. Diharapkan setelah sistem diimplementasikan dapat memberikan efektifitas transaksi dan pengelolaan data pada toko Kalong Store.

DAFTAR PUSTAKA

- Agamah, Simon, and Lambros Ekonomou. 2015. "A PHP Application Library for Web-Based Power Systems Analysis Dealing with the Emerging European Electric Energy Challenges Using Advanced Simulation Capabilities View Project H2020-FLEXITRANSTORE View Project A PHP Application Library for Web-Based Powe." *Ieeexplore.Ieee.Org*, October, 353– 58. <https://doi.org/10.1109/EMS.2015.58>.
- Ahmad, Bilal Jalali. 2017. "SISTEM KASIR DAN PEMBUKUAN DI TOKO BANGUNAN 'MURAH' DAN PENYEWAAN SOUND SISTEM 'KURNIA.'" <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/49236>.
- Jha, Sanjeev Kumar, and Shivlok Singh. 2012. "Identification of Appropriatedistribution in Reliability Analysis Ns x] The Chi-Squared Statistic Is Defined As:" 1 (6): 1–7.
- Khoiri, Muh. Rifqi Nur. 2016. "Sistem Pemanfaatan Hubungan Asosiasi Sebagai Sistem Rekomendasi Pencarian Istilah Teknologi Informasi Dan Komputer." <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/45972>.
- Kuncoro, David Wahyu, Bambang Eka Purnama, and Indah Uly Wardati. 2015. "Sistem Kasir Dan Pendataan Stok Barang Pada Tata Distro Pacitan." *Jurnal Bianglala Informatika* 3. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/Bianglala/article/view/579>.
- Muthohari, Anwar, Bunyamin, and Sri Rahayu. 2016. "PENGEMBANGAN APLIKASI KASIR PADA SISTEM INFORMASI RUMAH MAKAN PADANG ARIUNG." *Jurnal.Sttgarut.Ac.Id*. <http://jurnal.sttgarut.ac.id>.
- Ningrum, Fadhila Cahya, Dandi Suherman, Sita Aryanti, Handika Angga Prasetya, and Aries Saifudin. 2019. "Pengujian Black Box Pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions." *Pdfs.Semanticscholar.Org* 4 (4). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika>.
- Rachmi, Hilda, and Siti Nurwahyuni. 2018. "Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale." *Al-Khidmah* 1 (2): 86. <https://doi.org/10.29406/AL-KHIDMAH.V1I2.1155>.

Setiawan, Budi, and Bambang Eka Purnama. 2013. "Strategy Development Policy Course Information For Submission Of Application Based Sms Gateway To High School Teacher Training And Education (Stkip Pgri Pacitan)." *Repository.Bsi.Ac.Id*. www.ijert.org.

Sommerville, Ian. 2016. *Software Engineering 6TH Edition*. *Files.Isec.Pt*. <http://www.powells.com/book/software-engineering-6th-edition-9780201398151>.